

DAFTAR PUSTAKA

- A., S. A. U., & Ganggi, R. I. P. (2019). Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada iJateng. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4), 11–21.
- Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Elex Media Komputindo.
<https://books.google.co.id/books?id=21FwDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Adedeji, O. (2023). *Full-Stack Flask and React Learn, Code, and Deploy Powerful Web Applications with Flask 2 and React 18*. Packt Publishing.
https://www.google.co.id/books/edition/Full_Stack_Flask_and_React/xGHW EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Agustika, F., Siregar, S., Obara, D., & Paramarta, V. (2023). Telaah Teknologi Informasi Dan Sistem Informasi Dalam Organisasi Dengan Lingkungan. *Jurnal Bisnis Kolega*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.57249/jbk.v9i1.104>
- Ailesh. (2024). *Analisa Perkembangan Website Ailesh*. 1–6.
- Ailesh Power. (2018). *Ailesh*.
<https://contact360456.wixsite.com/aileshhttps://contact360456.wixsite.com/ailesh>
- Ailesh Power. (2024). *Project Ailesh*.
- Alex Nordeen. (2020). *Learn Software Testing in 24 Hours Definitive Guide to Learn Software Testing for Beginners*. Guru99.
https://www.google.co.id/books/edition/Learn_Software_Testing_in_24_Hours/hRwGEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=blackbox testing&pg=PT107&printsec=frontcover
- Alfarabi, S., & Faisal, M. (2024). *Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Berbasis Mobile TravelTrails Menggunakan Metode Design Thinking*. 5(1), 69–76.
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). The Effect of Number of Respondents on the Validity and Reliability Test Results of the Knowledge and Self-Medication Behaviour Questionnaire. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15.
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- BPMPP UMA. (2022). *Tahap Design Thinking*. Universitas Medan Area.
<https://lh6.googleusercontent.com/s2KpaCNoizHJxo->

fQYH3sRKX2ZHMgLnn1Uh8uwHAVOU9c32p_pcDUf8dzeZCF06heVg-
dHK-
51CJNpYm8s9SvYm8v6sp5rA_lyAwfM9zDuMcqkcvkH9Dhp7N0dSR_w5r
aC54l8fnWi51quicdg

- Budi Raharjo. (2022). Sistem Informasi « sistem informasi. In *Sistem Informasi* (Vol. 2). https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/40023643/Bab_01-Data_dan_Informasi.pdf?1447602912=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DBab_01_Data_dan_Informasi.pdf&Expires=1605595367&Signature=NB261yhnEnDNU5SxKhyNp--V4DBSM7bABubBEONhCBHfvTuyJXC8~0UkH
- By. (2023). *Siklus Sistem Informasi*. Perum Perindo. <https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/guruberbagi-real/production/cover/medium/166435-1609234892.jpeg>
- Dr.Ubaid Ridlo, M. (2023). *Metode Penelitian Studi Kasus : Teori dan Praktik* (D. A. Royani (ed.)). Publica Indonesia Utama Anggota IKAPI DKI Jakarta. <https://books.google.co.id/books?id=c9G4EAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Enterprise, J. (2024). *Pengantar Desain UI/UX*. PT Elex Media Komputindo.
- Ernawati, S. (2020). Analisa Pieces Untuk Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Persediaan Barang Berbasis Web Pada Koperasi Sartika Bogor. *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 8(1), 18–28. <https://doi.org/10.31294/evolusi.v8i1.7386>
- Fathansyah. (2018). *Basis Data* (Revisi ket). Informatika Bandung.
- Hakim, A. (2024). *Mengenal Livewire 3: Solusi Dinamis untuk Aplikasi Laravel Tanpa JavaScript*. IlmuWeb.NET. <https://ilmuweb.net/mengenal-livewire-3-solusi-dinamis-untuk-aplikasi-laravel-tanpa-javascript/>
- Hartzani, A. G. (2021). *Evaluasi User Experience Dompot Digital OVO Menggunakan User Experience Questionnaire*. 6.
- Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI). *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 5(2). <https://doi.org/10.26742/pantun.v5i2.1424>
- Huldan, S., & Finandhita, A. (2021). Pengembangan Design System Pada Perangkat Lunak Ibad Dengan Pendekatan Atomic Design. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik Dan Ilmu Komputer (JUPITER)*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.34010/jupiter.v1i1.5407>
- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. UB Press. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Design_Thinking_untuk_In

ovasi_Bis/nNWFDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+design+thinkin
g&printsec=frontcover

Indonesia, U. (n.d.). *Struktur Skala UEQ*.
[https://www.google.com/imgres?q=struktur skala UEQ&imgurl=x-raw-image%3A%2F%2F%2F3dda114653269adb4540fafb8dddf1aa2fce1e838580331b87bccde039821328&imgrefurl=https%3A%2F%2Focw.ui.ac.id%2Fmod%2Fresource%2Fview.php%3Fid%3D1718&docid=uLV1Z5NLFuFJeM&tbnid=25omU](https://www.google.com/imgres?q=struktur+skala+UEQ&imgurl=x-raw-image%3A%2F%2F%2F3dda114653269adb4540fafb8dddf1aa2fce1e838580331b87bccde039821328&imgrefurl=https%3A%2F%2Focw.ui.ac.id%2Fmod%2Fresource%2Fview.php%3Fid%3D1718&docid=uLV1Z5NLFuFJeM&tbnid=25omU)

Judul, H., Industri, F. T., & Indonesia, U. I. (2024). *EVALUASI DAN REDESAIN UI / UX SITUS WEB DINKES SLEMAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE A / B TESTING EVALUASI DAN REDESAIN UI / UX SITUS WEB DINKES SLEMAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE A / B TESTING*.

Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design. *JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 10(2), 106. <https://doi.org/10.24853/justit.10.2.106-114>

Kartik Bhat. (2023). *Ultimate Tailwind CSS Handbook: Build sleek and modern websites with immersive UIs using Tailwind CSS*. Orange Education Pvt Ltd,AVA.
<https://books.google.co.id/books?id=ek3REAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>

Kurniati, I. D., Setiawan, R., Rohmani, A., Lahdji, A., Tajally, A., Ratnaningrum, K., Basuki, R., Reviewer, S., & Wahab, Z. (2022). *Buku Ajar*.

M Reza Faisal, F. A. (2020). Pemrograman Web Dasar I. In *NBER Working Papers* (Issue August). <http://www.nber.org/papers/w16019>

Margaretta, Y., Despayani, T. A., Amri, Y., Watunglawar, D. N., & Taryana, A. (2024). Implementasi Design Thinking Pada Prototype Konten Media Sosial Produk Ac Ramah Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 8(2), 1904–1923. <https://doi.org/10.31955/mea.v8i2.4260>

Maulani, T. J., Perdanakusuma, A. R., Studi, P., Informasi, S., Komputer, F. I., & Brawijaya, U. (2021). *Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus : Website Superprof . co . id dan Zonapivat . com)*. 5(6), 2639–2645.

Nurudin, A., Arri Widyanto, R., Sasongko, D., Mayjen Bambang Soegeng, J., Mertoyudan, K., Magelang, K., Tengah, J., Teknik, F., Studi Teknologi Informasi, P., Muhammadiyah Magelang, U., & Jl Mayjen Bambang Soegeng, M. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Rifqitenda Untuk Meningkatkan Kemudahan Dalam Fitur

- Persewaan Wedding Decoration. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(4), 901–910. <https://doi.org/10.47065/josh.v5i4.5354>
- Odius, Y. I., & Susanto, N. (2023). Rancang Bangun Desain Antarmuka Pengguna Pada Website Penjualan Umkm Roti Ity Menggunakan Metode Human-Centered Design. *Industrial Engineering Online Journal*. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/ieoj/article/view/41336%0Ahttps://ejournal3.undip.ac.id/index.php/ieoj/article/download/41336/29928>
- Prahasta, E. (2014). *Sistem Informasi Geografis (Revisi)*. Informatika Bandung.
- Pramadhana, D., Amalia, D. R., & Ghozali, A. L. (n.d.). PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA SMART E-COMMERCE PENJUALAN HASIL PERTANIAN (SiPeHtanI) BERBASIS WIREFRAMING 14 | I T B A D i a n C i p t a C e n d i k i a. 08, 14–21.
- Rina Yulius, Muchamad Fajri Amirul Nasrullah, Diyah Karmila Sari, M. A. A. (2022). *Design Thinking : Konsep dan Aplikasinya* (F. Neta (ed.)). Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/559112-design-thinking-konsep-dan-aplikasinya-7b7562c5.pdf>
- Rully Yulian MF. (2020). *Pemrograman SQL dan PL/pgSQL di Database PostgreSQL*. Native Enterprise. https://books.google.co.id/books?id=I4HgDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- Schrepp, M. (2019). User Experience Questionnaire Handbook. In URL: [https://www.researchgate.net/publication/303880829_{_}User{_{}}Experience{_{}}Questionnaire{_{}}Handbook{_{}}Version{_{}}2.\(Accessed: 02.02. 2017\). www.ueq-online.org](https://www.researchgate.net/publication/303880829_{_}User{_{}}Experience{_{}}Questionnaire{_{}}Handbook{_{}}Version{_{}}2.(Accessed: 02.02. 2017). www.ueq-online.org)
- Schrepp, M. (2023). User Experience Questionnaire Handbook v10(03.05.2023). URL: [https://Www.Researchgate.Net/Publication/303880829_{_}User{_{}}Experience{_{}}Questionnaire{_{}}Handbook{_{}}Version{_{}}2.\(Accessed: 02.02. 2017\), September, 1–16. https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2815.0245](https://Www.Researchgate.Net/Publication/303880829_{_}User{_{}}Experience{_{}}Questionnaire{_{}}Handbook{_{}}Version{_{}}2.(Accessed: 02.02. 2017), September, 1–16. https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2815.0245)
- Septiani, D., Ruhama, S., & Astuti, I. (2023). Implementasi Metode Pieces Untuk Menganalisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Peduli Lindungi. *JIKI (Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika)*, 4(1), 53–64.
- Sholikhhan, M. (2022). CSS Javascript dan HTML. *Yayasan Prima Agus Teknik Dan Universitas STEKOM*, 1, 1–316.

- Siswanto, Ek. (2021). Php Uncover (Kupas Tuntas Pemrograman PHP). In *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*.
<https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/207>
- Soufitri, F. (2023). Konsep Sistem Informasi. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 3, 1–14. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JAPSPs/article/viewFile/6095/4116>
- Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., & Bandung, U. P. (2023). *PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PHOTOGRAPHY BERBASIS MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESAIN THINKING (Studi Kasus : Masa Masa Photography)*.
- Sugangga, R. (2020). *PENGEMBANGAN PRODUK MENGGUNAKAN DESIGN THINKING PADA MASA PANDEMI COVID-19*. 18(2).
- Susilo, Y. Y. dan S. A. (2024). *Panduan UI/UX Aplikasi Digital*. PT Elex Media Komputindo.
- Syakur, M. A., Rachmad, A., & Rochman, E. M. (n.d.). *SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN*.
- Universitas Gunadharma. (n.d.). *Desain_Sistem.Pdf*. In *E Biling*.
<https://repository.dinus.ac.id/>
- University, B. (2024). *User Interface*. 17 Juli.
<https://sis.binus.ac.id/2024/07/17/user-interfaces/>
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154.
<https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798>
<https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002>
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049>
<http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391>
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.
<https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>